

专科文凭 动画的高级3D





专科文凭 动画的高级3D

- » 模式:在线
- » 时间:6个月
- » 学历:TECH科技大学
- » 时间:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

网络访问: www.techtute.com/cn/videogames/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-advanced-3d-animation

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

课程管理

12

04

结构和内容

16

05

方法

22

06

学位

30

01 介绍

动画在视频游戏领域和数字平台的发展,为该领域的创作者带来了广泛的机会。如今,现有的多种工作工具使得只需一系列的点击就能使人物栩栩如生,使界定想象力极限的线条变得明白无误。为了促进这一领域的专业化,TECH开发了这个朴素,充满活力和创新的课程。这是一个由视频游戏行业专家设计的在线学位,毕业生不仅可以详细了解开发成功的3D动画项目的来龙去脉和关键,而且可以将他或她的才能提升到该行业的顶端。



“

三维动画越来越多地出现在多媒体和数字领域。如果你不想被落下, 请选择 TECH, 在短短6个月内专攻这一领域"

几十年来的不断努力,使我们有可能通过日益复杂,精密,具体和高度逼真的技术使动画人物活起来。在视频游戏等领域,掌握适用于当今多种平台的3D建模工具,以及不受想象力限制的创作艺术,已经成为一种主张,毫无疑问,保证了成功的工作前景。

出于这个原因,并为了促进获得一个学位,使越来越多的专业人士能够专门从事这一领域的工作,TECH已决定创建这个大学的高级三维动画专家。这是一个非常完整和严格的100%在线课程,通过对主要软件和资产的全面控制,毕业生将能够深入研究处理最创新的创作技术。通过这种方式,在6个月的课程中,你将能够以一种有保障的方式完善你的专业技能,使你的资料适应行业中大公司的工作要求,如皮克斯或梦工厂。

为此,你将有450小时的最佳理论,实践和附加内容,由该领域的专家团队根据最先进和有效的教学方法设计。此外,由于没有时间表和面对面的课程,你将能够以完全个性化的方式调整该课程。相反,你将能够在你需要的时候,通过任何有互联网连接的设备进入虚拟教室。因此,这是一个独特的学术机会,让你成为三维动画领域杰出的专业人士。

这个**动画的高级3D专科文凭**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 视频游戏和技术方面的专家提出的案例研究的发展
- ◆ 该书的内容图文并茂,具有明显的实用性,为专业实践所必需的那些学科提供了实用信息
- ◆ 可以进行自我评估过程的实践,以推进学习
- ◆ 其特别强调的是虚拟环境中的三维建模和动画
- ◆ 理论讲座,向专家提问,关于有争议的话题的讨论论坛和个人反思工作
- ◆ 可以从任何有互联网连接的固定或便携式设备上获取内容



你希望能够在皮克斯或索尼这样的大公司申请工作吗?这个课程将为你提供钥匙,使你成为他们正在寻找的专业人士"

“

你将有机会进入为任何有互联网连接的设备而优化的虚拟教室，因此你可以随时随地参加该课程”

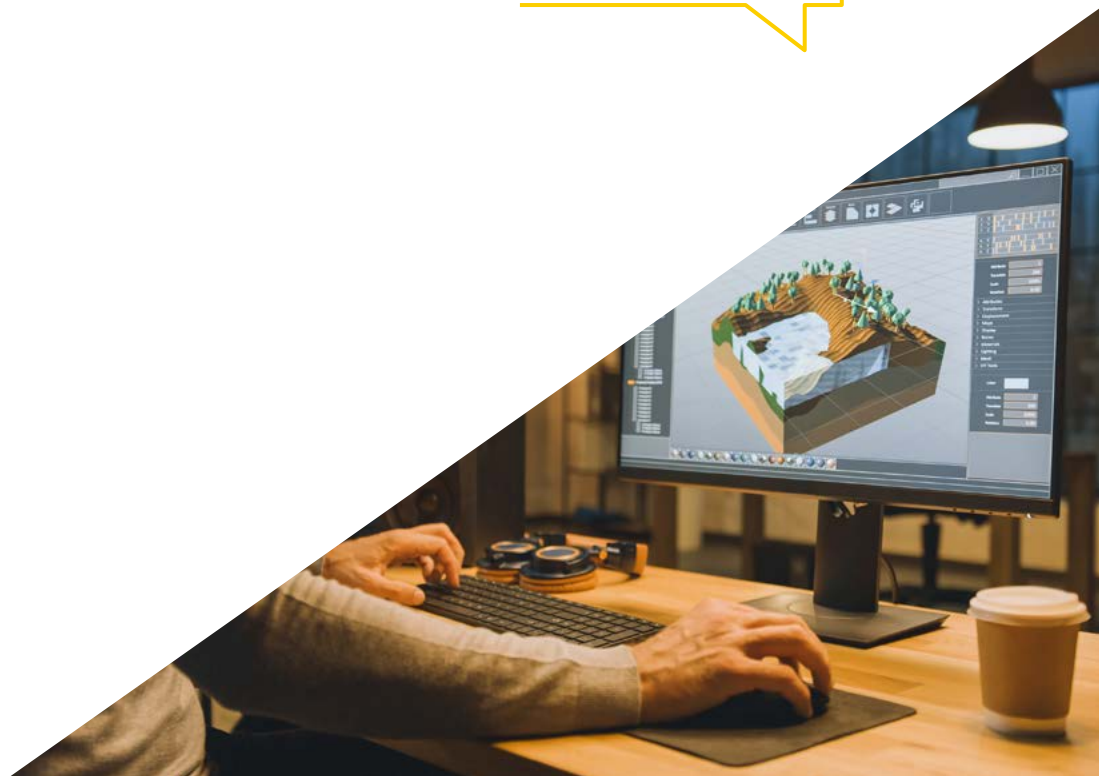
这是一个很好的学术机会，通过模拟练习，磨练你将角色融入场景和测试的技能。

你将致力于Polypaint的使用，特别是深入研究高级画笔的掌握和默认材料的处理。

该课程的教学人员包括来自该行业的专业人士，他们将自己的工作经验带到了这一培训中，还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

它的多媒体内容是用最新的教育技术开发的，将允许专业人员进行情景式学习，即一个模拟的环境，提供一个身临其境的培训，为真实情况进行培训。

该课程的设计重点是基于问题的学习，通过这种方式，专业人员必须尝试解决整个学年出现的不同专业实践情况。为了做到这一点，他们将得到由公认的专家创建的创新互动视频系统的帮助。



02 目标

TECH开发这个大学专家的目的在于，毕业生可以详细了解3D动画的来龙去脉，不仅适用于视频游戏领域，而且适用于一般的视听产业（电影，社交网络，艺术等）。为了做到这一点，你将拥有最好的教学大纲和最先进，最有效的学术工具，保证你在比你想象的更短的时间内超越你的期望。



“

如果你的目标之一是掌握唇语和面部操纵的技术, TECH将为你提供实现这一目标的工具, 并完全保证"



总体目标

- ◆ 产生关于虚拟现实的专业知识
- ◆ 确定资产和人物,并在虚拟现实中进行整合
- ◆ 分析视频游戏中音频的重要性
- ◆ 使用 ZBrush程序进行三维雕刻
- ◆ 开发不同的有机造型和重拓扑技术
- ◆ 为作品集完成一个3D角色
- ◆ 为两足和四足的3D角色制作动画
- ◆ 探索三维装配技术
- ◆ 分析动画师身体运动的重要性,以便在动画中有所参考





具体目标

模块1. 视频游戏行业的艺术和3D

- ◆ 考察3D网格创建和图像编辑软件
- ◆ 分析3D VR项目可能出现的问题和解决方案
- ◆ 能够为生成电子游戏的艺术风格确定美学路线
- ◆ 确定寻找美学的参考地点
- ◆ 评估艺术风格发展的时间限制
- ◆ 制作资产并将其融入场景中
- ◆ 创建人物并将其融入场景中
- ◆ 评估音频和声音在电子游戏中的重要性

模块2. 高级3D

- ◆ 掌握最先进的三维建模技术
- ◆ 发展三维纹理的必要技能
- ◆ 将物体输出到三维软件和虚幻引擎
- ◆ 使学生在数字雕塑方面更加专业
- ◆ 分析不同的数字雕塑技术
- ◆ 探究人物的重塑技术
- ◆ 研究如何摆出角色的姿势来放松三维模型
- ◆ 用先进的高多边形建模技术完善我们的工作

模块3. 三维动画

- ◆ 发展使用三维动画软件的专业知识
- ◆ 确定两足动物和四足动物之间的异同点
- ◆ 开发各种动画周期
- ◆ 掌握唇部同步和面部装配技术
- ◆ 分析电影动画和电子游戏动画的区别
- ◆ 开发一个自定义的骨架
- ◆ 掌握摄像机和镜头的构成



你是否相信100%的在线资格证书可以和面对面的资格证书一样, 甚至更有力量? 通过这位大学专家, 你会发现它可以”

03 课程管理

为了创建大学专家的教学人员, TECH考虑到了几个标准, 包括他们的专业课程和与之相关的建议。正因为如此, 才有可能提供一种由真正的专家指导的学术经验, 这些专家也具有重要的人文素质。因此, 这是一个独特的机会, 与该领域的专家携手成长, 并基于他们的成功战略。





“

在这个课程的6个月中, 你将能够安排与教学团队进行一对一的辅导”

管理人员



Ortega Ordóñez, Juan Pablo先生

- Grupo Intervenía游戏化工程和设计总监
- ESNE视频游戏设计, 关卡设计, 视频游戏制作, 中间件, 创意媒体产业等方面的讲师
- 在阿凡达游戏或互动选择等公司的基础上担任顾问
- 视频游戏设计》一书的作者
- 尼Nima World的顾问委员会成员

教师

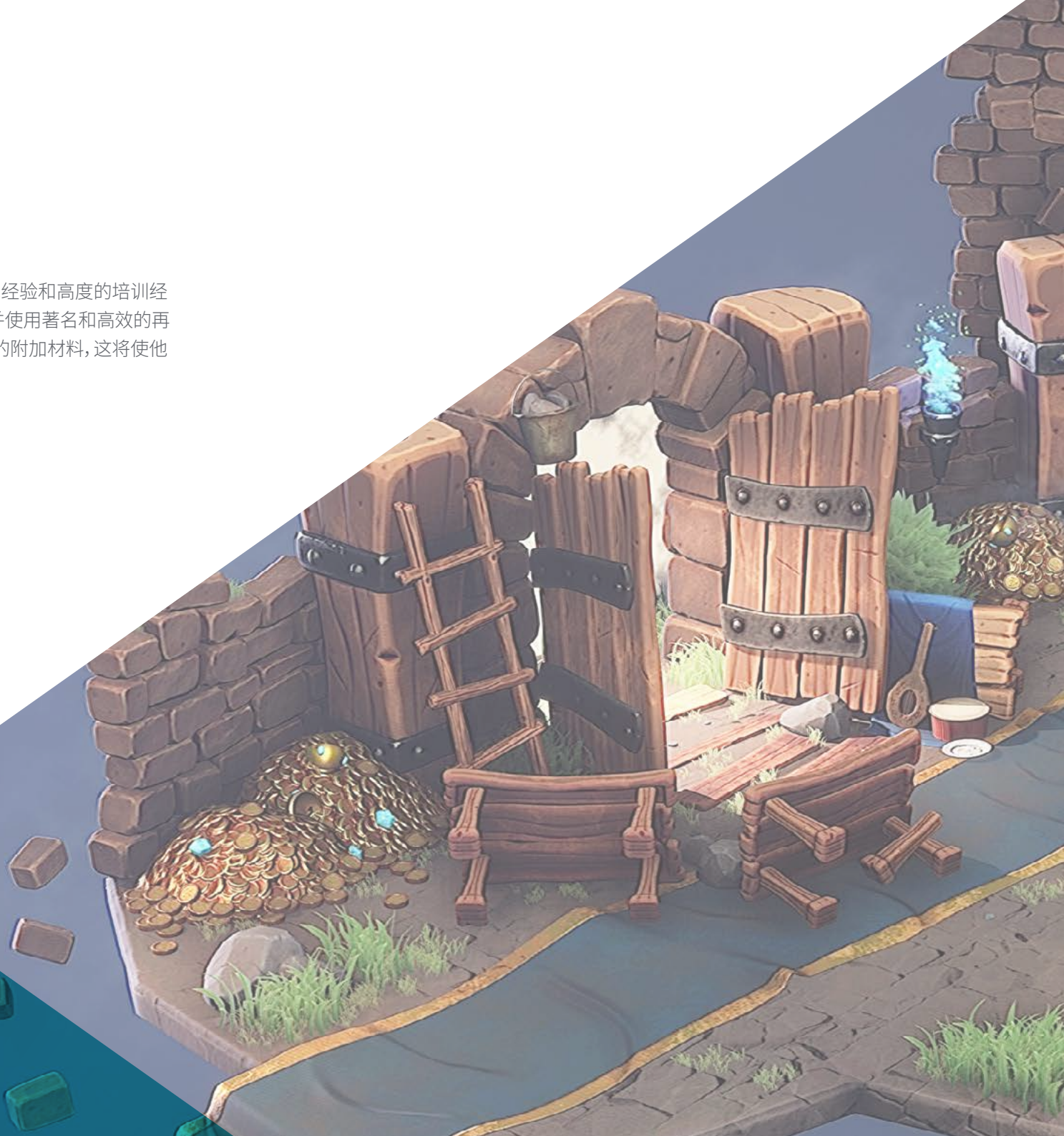
Pradana Sánchez, Noel博士

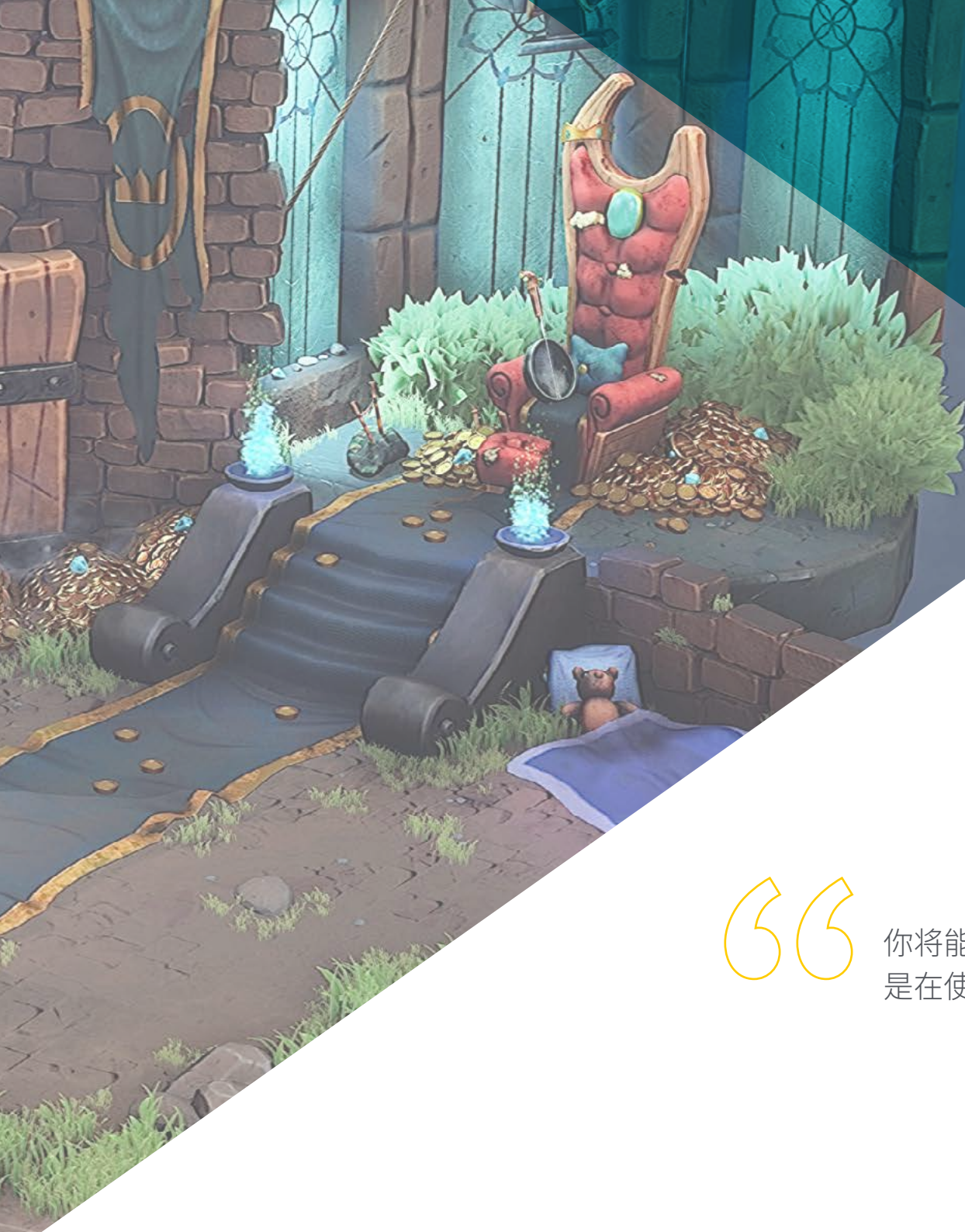
- ◆ 电子游戏的装配和三维动画专家
- ◆ 在Dog Lab工作室担任3D图形艺术家
- ◆ 在Imagine Games担任制片人, 领导电子游戏开发团队
- ◆ 在Wildbit工作室从事2D和3D作品的图形艺术家
- ◆ 在ESNE和CFGs有三维动画的教学经验: 游戏和教育
- ◆ 在ESNE大学获得电子游戏设计和开发学位
- ◆ 在胡安-卡洛斯国王大学获得教师培训的硕士学位
- ◆ Voxel学校的装配和三维动画专家



04 结构和内容

为了保证进入该大学专家的任何毕业生有一个有效的学术经验和高度的培训经验, TECH已经根据三维动画的最新发展设计了它的结构, 并使用著名和高效的再学习方法来开发。它还包括以不同形式呈现的各种高质量的附加材料, 这将使它们能够以个性化的方式深入研究教学大纲的每个方面。





“

你将能够深入研究两足和四足动物的构成, 特别是在使它们行走和奔跑时, 强调它们各自的特点”

模块1. 视频游戏行业的艺术和3D

- 1.1. VR中的3D项目
 - 1.1.1. 三维网格创建软件
 - 1.1.2. 图像编辑软件
 - 1.1.3. 虚拟现实
- 1.2. 典型问题, 解决方案和项目需求
 - 1.2.1. 项目需求
 - 1.2.2. 潜在的问题
 - 1.2.3. 解决方案
- 1.3. 用于生成电子游戏艺术风格的美学线研究:
从游戏设计到3D艺术生成
 - 1.3.1. 选择电子游戏的目标受众。我们想接触的是谁?
 - 1.3.2. 开发者的艺术可能性
 - 1.3.3. 美学路线的最终定义
- 1.4. 在审美水平上搜索参考资料和分析竞争对手
 - 1.4.1. Pinterest和类似网站
 - 1.4.2. 创建一个模型表
 - 1.4.3. 搜索竞争对手
- 1.5. 创建圣经和简报
 - 1.5.1. 创作圣经
 - 1.5.2. 圣经的发展
 - 1.5.3. 制定一份简报
- 1.6. 情景和资产
 - 1.6.1. 各级资产生产规划
 - 1.6.2. 舞台设计
 - 1.6.3. 资产设计
- 1.7. 将资产纳入水平和测试
 - 1.7.1. 级别整合过程
 - 1.7.2. 纹理
 - 1.7.3. 最后的润色
- 1.8. 人物
 - 1.8.1. 角色制作计划
 - 1.8.2. 角色设计
 - 1.8.3. 人物资产的设计
- 1.9. 角色在场景和测试中的整合
 - 1.9.1. 将角色融入关卡的过程
 - 1.9.2. 项目需求
 - 1.9.3. 动画片
- 1.10. 3D视频游戏中的音频
 - 1.10.1. 解释项目档案, 以生成电子游戏的声音特征
 - 1.10.2. 组成和制作过程
 - 1.10.3. 配乐设计
 - 1.10.4. 音效设计
 - 1.10.5. 语音设计



模块2.高级3D

- 2.1. 先进的 3D 建模技术
 - 2.1.1. 接口配置
 - 2.1.2. 用于建模的观察
 - 2.1.3. 高建模
 - 2.1.4. 视频游戏的有机建模
 - 2.1.5. 高级 3D 对象映射
- 2.2. 高级 3D 纹理
 - 2.2.1. 物质画家界面
 - 2.2.2. 材料, Alphas 和画笔的使用
 - 2.2.3. 粒子的使用
- 2.3. 将输出到三维软件和虚幻引擎
 - 2.3.1. 将虚幻引擎整合到设计中
 - 2.3.2. 三维模型的整合
 - 2.3.3. 虚幻引擎中的纹理应用
- 2.4. 数字雕刻
 - 2.4.1. 使用 ZBrush 进行数字雕刻
 - 2.4.2. Zbrush第一步
 - 2.4.3. 界面, 菜单和导航
 - 2.4.4. 参考图片
 - 2.4.5. 在ZBrush中对一个物体进行全面的三维建模
 - 2.4.6. 用基础网格
 - 2.4.7. 件造型
 - 2.4.8. 导出 3D 模型在ZBrush
- 2.5. 使用Polypaint
 - 2.5.1. 高级画笔
 - 2.5.2. 纹理
 - 2.5.3. 默认材质

- 2.6. 重新拓扑
 - 2.6.1. 重新拓扑在视频游戏行业的使用对视频游戏行业的使用
 - 2.6.2. 低多边形网格创建
 - 2.6.3. 使用软件进行重新拓扑
- 2.7. 3D模型的姿势
 - 2.7.1. 参考图像查看器
 - 2.7.2. 使用转置
 - 2.7.3. 对由不同部分组成的模型使用转置
- 2.8. 导出 3D 模型
 - 2.8.1. 导出 3D 模型
 - 2.8.2. 生成导出的纹理
 - 2.8.3. 使用不同的材料和纹理配置 3d 模型
 - 2.8.4. 3D模型预览
- 2.9. 先进的工作技术
 - 2.9.1. 三维建模的工作流程
 - 2.9.2. 三维建模工作流程的组织
 - 2.9.3. 生产的工作量估计
- 2.10. 模型定型和输出到其他程序
 - 2.10.1. 模型定稿的工作流程
 - 2.10.2. 用Zplugging导出
 - 2.10.3. 可能的文件优势和劣势

模块3三维动画

- 3.1. 软件管理
 - 3.1.1. 信息管理和工作方法
 - 3.1.2. 动画
 - 3.1.3. 时间和重量
 - 3.1.4. 带有基本对象的动画
 - 3.1.5. 直接运动学和反运动学
 - 3.1.6. 逆运动学
 - 3.1.7. 动力总成
- 3.2. 剖析双足与四足
 - 3.2.1. 双足
 - 3.2.2. 四足
 - 3.2.3. 步行周期
 - 3.2.4. 运行周期
- 3.3. Rig 面部 和 Morpher
 - 3.3.1. 表情语言Lip-sync, 眼睛, 聚光
 - 3.3.2. 序列编辑
 - 3.3.3. 语音学重要性
- 3.4. 应用动画
 - 3.4.1. 电影和电视的三维动画
 - 3.4.2. 电玩动画
 - 3.4.3. 其他应用程序的动画
- 3.5. 使用 Kinect 进行动作捕捉
 - 3.5.1. 动画的动作捕捉
 - 3.5.2. 动作顺序
 - 3.5.3. Blender 中的集成
- 3.6. 骨架, skinning 和 设置
 - 3.6.1. 骨架和几何体之间的相互作用
 - 3.6.2. 网格插值
 - 3.6.3. 动画权重

- 3.7. 表演
 - 3.7.1. 肢体语言
 - 3.7.2. 姿势
 - 3.7.3. 序列编辑
- 3.8. 摄像机和计划
 - 3.8.1. 相机和环境
 - 3.8.2. 平面和人物的构成
 - 3.8.3. 完成
- 3.9. 特殊视觉效果
 - 3.9.1. 视觉效果和动画
 - 3.9.2. 光学效果的类型
 - 3.9.3. 3D VFX L
- 3.10. 作为演员的动画师
 - 3.10.1. 表达方式
 - 3.10.2. 演员的引用
 - 3.10.3. 从镜头到节目

“

一个能让你掌握Kinect的钥匙, 并通过创造突破性, 创造性, 技术性和不同的动画项目而带来惊喜的方案"



05 方法

这个培训计划提供了一种不同的学习方式。我们的方法是通过循环的学习模式发展起来的:再学习。

这个教学系统被世界上一些最著名的医学院所采用,并被**新英格兰医学杂志**等权威出版物认为是最有效的教学系统之一。



“

发现再学习, 这个系统放弃了传统的线性学习, 带你体验循环教学系统: 这种学习方式已经证明了其巨大的有效性, 尤其是在需要记忆的科目中”

案例研究, 了解所有内容的背景

我们的方案提供了一种革命性的技能和知识发展方法。我们的目标是在一个不断变化, 竞争激烈和高要求的环境中加强能力建设。

“

和TECH,你可以体验到一种正在动摇
世界各地传统大学基础的学习方式”



你将进入一个以重复为基础的学习系统, 在
整个教学大纲中采用自然和渐进式教学。



学生将通过合作活动和真实案例，学习如何解决真实商业环境中的复杂情况。

一种创新并不同的学习方法

该技术课程是一个密集的教学计划，从零开始，提出了该领域在国内和国际上最苛刻的挑战和决定。由于这种方法，个人和职业成长得到了促进，向成功迈出了决定性的一步。

案例法是构成这一内容的技术基础，确保遵循当前经济，社会和职业现实。



我们的课程使你准备好在不确定的环境中面对新的挑战，并取得事业上的成功”

在世界顶级商学院存在的时间里，案例法一直是最广泛使用的学习系统。1912年开发的案例法是为了让法律学生不仅在理论内容的基础上学习法律，案例法向他们展示真实的复杂情况，让他们就如何解决这些问题作出明智的决定和价值判断。1924年，它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法。

在特定情况下，专业人士应该怎么做？这就是我们在案例法中面对的问题，这是一种以行动为导向的学习方法。在4年的时间里，你将面对多个真实案例。你必须整合你所有的知识，研究，论证和捍卫你的想法和决定。

再学习方法

TECH有效地将案例研究方法基于循环的100%在线学习系统相结合，在每节课中结合了8个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究：再学习。

2019年，我们取得了世界上所有西班牙语网上大学中最好的学习成果。

在TECH，你将用一种旨在培训未来管理人员的尖端方法进行学习。这种处于世界教育学前沿的方法被称为再学习。

我校是唯一获准使用这一成功方法的西班牙语大学。2019年，我们成功地提高了学生的整体满意度（教学质量，材料质量，课程结构，目标……），与西班牙语最佳在线大学的指标相匹配。



在我们的方案中,学习不是一个线性的过程,而是以螺旋式的方式发生(学习,解除学习,忘记和重新学习)。因此,我们将这些元素中的每一个都结合起来。这种方法已经培养了超过65万名大学毕业生,在生物化学,遗传学,外科,国际法,管理技能,体育科学,哲学,法律,工程,新闻,历史,金融市场和工具等不同领域取得了前所未有的成功。所有这些都是在高要求的环境中进行的,大学学生的社会经济状况很好,平均年龄为43.5岁。

再学习将使你的学习事半功倍,表现更出色,使你更多地参与到训练中,培养批判精神,捍卫论点和对比意见:直接等同于成功。

从神经科学领域的最新科学证据来看,我们不仅知道如何组织信息,想法,图像y记忆,而且知道我们学到东西的地方和背景,这是我们记住它并将其储存在海马体的根本原因,并能将其保留在长期记忆中。

通过这种方式,在所谓的神经认知背景依赖的电子学习中,我们课程的不同元素与学员发展其专业实践的背景相联系。

该方案提供了最好的教育材料,为专业人士做了充分准备:



学习材料

所有的教学内容都是由教授该课程的专家专门为该课程创作的,因此,教学的发展是具体的。

然后,这些内容被应用于视听格式,创造了TECH在线工作方法。所有这些,都是用最新的技术,提供最高质量的材料,供学生使用。



大师课程

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。

向专家学习可以加强知识和记忆,并为未来的困难决策建立信心。



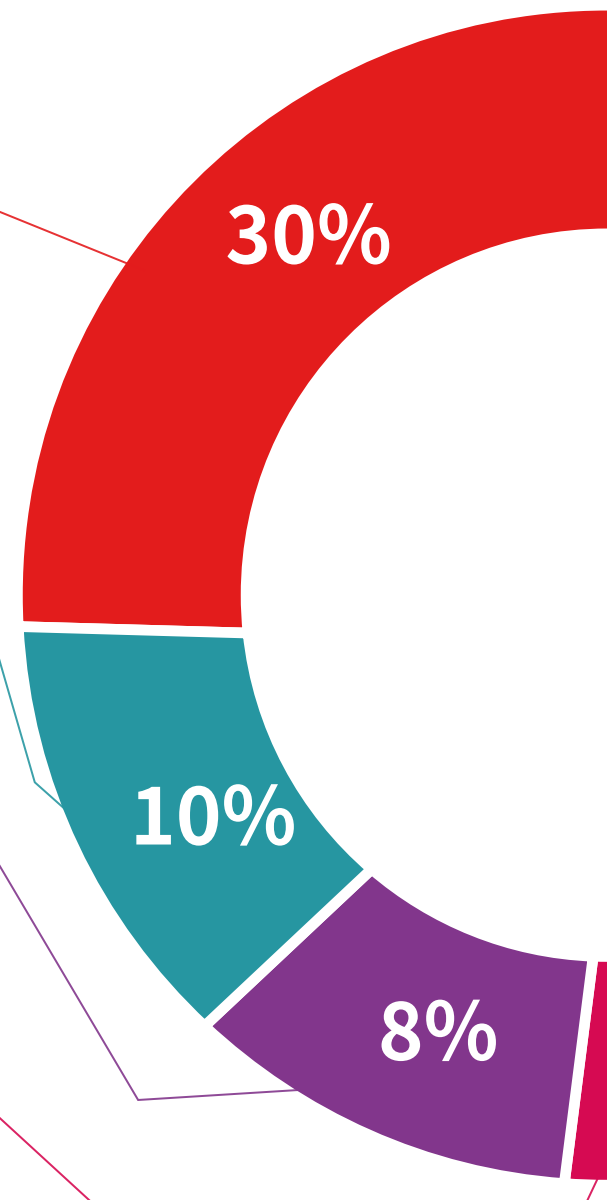
技能和能力的实践

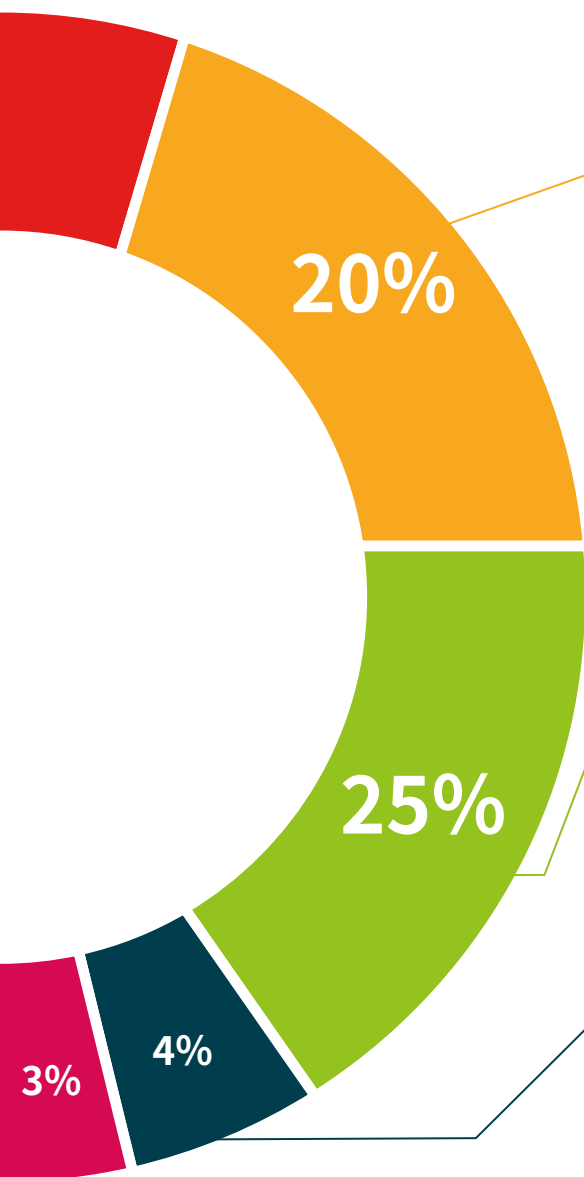
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



延伸阅读

最近的文章,共识文件和国际准则等。在TECH的虚拟图书馆里,学生可以获得他们完成培训所需的一切。





案例研究

他们将完成专门为这个学位选择的最佳案例研究。由国际上最好的专家介绍,分析和辅导案例。



互动式总结

TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体中,其中包括音频,视频,图像,图表和概念图,以强化知识。
这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。



测试和循环测试

在整个课程中,通过评估和自我评估活动和练习,定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式,学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



06 学位

动画的高级3D专科文凭除了保证最严格和最新的培训外，还可以获得由TECH科技大学颁发的专科文凭学位证书。



“

顺利完成该课程并获得大学学位, 无需旅行或办理繁琐的手续"

这个**动画的高级3D专科文凭**包含了市场上最完整和最新的课程。

评估通过后, 学生将通过邮寄收到**TECH科技大学**颁发的相应的**专科文凭**学位。

TECH科技大学颁发的证书将表达在专科文凭获得的资格, 并将满足工作交流, 竞争性考试和专业职业评估委员会的普遍要求。

学位:**动画的高级3D专科文凭**

官方学时:**450小时**



tech 科学技术大学

专科文凭
动画的高级3D

- » 模式:在线
- » 时间:6个月
- » 学历:TECH科技大学
- » 时间:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

专科文凭 动画的高级3D

